microhobby.speccy.cz/zxsf/pagina_1.htm

ZX Spectrum Files

Issue 12

# Suplemento Especial



# ANALISIS DE JUEGOS CASI DESCONOCIDOS

Speedboat Assasins, Pogo, Chess, Chuckie Egg, Turbo Boat Simulator, A Whole New Ball Game y más...

# EDITORIAL:

La pretensión de este suplemento es de hacer aún más pública si cabe la existencia de determinados programas comerciales que en su dia pasaron casi desapercibidos para casi todos, y no porque las revistas del sector no les interesara o pasaran de ellos, sino porque es casi imposible poder hablar de todos los programas y condensar tantos comentarios en breves líneas dentro de una publicación semanal o mensual, cosa que no vamos a hacer aquí. En este suplemento se hablará exclusivamente de juegos que ni siquiera los de Microhobby analizaron en profundidad en su día, aun cuando algunos de ellos son, desde siempre, un punto de referencia en la historia del software, hitos que nunca pasarán de moda.

Lógicamente, meter todos estos incontables juegos en este suplemento es imposible, por lo que se han reunido unos cuantos elegidos, todos ellos de buena factura, normalillos o pésimos, de todo tiene que haber. Un especial guiño a ese pasado estará representado por el característico cuadro de puntuaciones empleado durante una buena temporada por la revista Microhobby, pero con la variación pertinente para que no resulte un calco del mismo, extraido de sus páginas, sino a base de sencillas tablas creadas oportunamente para la ocasión. Merece por tanto el estudio y análisis de estos juegos, como siempre, desde el punto de vista siempre imparcial de quienes trabajan por el buen hacer de esta publicación.

# INDICE:



Diseño y presentación: NeilParsons
Comentarios: NeilParsons, Tony Brazil, Iván Sánchez, Miguel Angel Martínez (slobulus).

Este suplemento se acompaña con el nº 12 de ZX Spectrum Files.






**Compañía: OCEAN (1983)**
**Programa: Ronald Rhodes**
**Tipo: Arcade**
**Memoria: 48K.**
**Soporte de Currah MicroSpeech.**

Hubo un tiempo en que la gran compañía de la época dorada, la todopoderosa Ocean, realizaba conversiones (no oficiales) de máquinas recreativas de éxito. No eran juegos con licencia y, por tanto, no tenían el apoyo oficial y el renombre de la máquina. De ese modo podíamos ver juegos como, por ejemplo, Moon Alert que era, a todas luces, una versión del conocido y clásico Moon Patrol. Es curioso que, a partir de cierto momento, todo cambió y tanto Ocean como las otras compañías se metieron de lleno en la adquisición de licencias oficiales. ¿Tema de demandas en juzgados?... a saber. Fruto de esa primera oleada de juegos sin licencia apareció Pogo, un juego que era un clarísimo clon del conocido Q-Bert de las recreativas.

En el programa tomamos el manto de Pogo, un paisanín realmente simpático (y algo deforme, dicho sea de paso) que tiene que pintar baldosas saltando sobre ellas, así de fácil y de sencillo. La vista es en perspectiva tridimensional (cuasi isométrica) y el objetivo es pintar toda la zona sin que nos pillen los enemigos (cangrejos, serpientes y otras malas hierbas). Por supuesto no nos podemos salir de la zona de las baldosas, saltar al vacio nos costará una de nuestras preciadas, y escasas, vidas.

Pogo debe saltar diagonalmente de una baldosa a otra, hacía atrás, adelante, izquierda o derecha. Por desgracia ,los enemigos, también realizan esos saltos y nos persiguen (algunos, como las serpientes, tienen cierta inteligencia), agobian o entorpecen. A nuestro favor decir que existen unas baldosas mágicas (de forma redondeada) en los laterales de la pantalla, en las cuales nos podemos subir y huir. Si uno de los enemigos "inteligentes" nos está siguiendo, al intentar pillarnos, caerá al vacío irremediablemente.

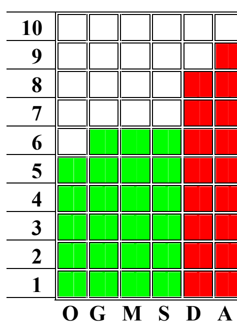



Es interesante comentar que, en la parte izquierda de la pantalla, aparece una baldosa de un color concreto. Ese es el color que deben adquirir todas y cada una de las baldosas al recibir nuestro grácil salto. Es destacable comentar que, a veces, las baldosas precisan de más de un salto sobre ellas para tomar el color indicado. Y eso es todo, debemos superar las dieciséis fases de las que consta el juego a base de velocidad de movimientos y reacción rápida al teclado.

A nivel gráfico es simple pero efectivo, muy parecido a la máquina en la que se inspira. Quizás el gráfico del protagonista no sea todo lo bueno que podría (especialmente en algunos ángulos de visión), pero tampoco perjudica el producto final. En cuanto al sonido es eficaz, con unos FX's directos, sencillos y fieles, de nuevo, a la máquina original. Hay que destacar que el juego hace uso, si lo tienes, del Currah MicroSpeech (aquel artefacto que dotaba de voces los juegos). En cuanto a movimiento reacciona perfectamente a las pulsaciones de teclado y/o joystick. El secreto es meterse rápidamente en ese perspectiva tridimensional y así poder escapar de los enemigos con más facilidad.

En cuanto a la dificultad es ciertamente complicadillo aunque sin llegar a ser desquiciante. Eso si, el número de vidas inicial es a todas luces escaso y las perderemos como si de ricos churros se tratasen.

Finalmente no lo podemos negar, Pogo es entrañable y divertido. Tiene ese sabor de esos primeros juegos en los que hacer una partida y otra, y otra, se vuelve casi una religión. No es difícil engancharse a él y querer repetir una y otra vez. En lo técnico no es glorioso, pero no podemos olvidar de que año es el juego (1983) y, teniendo en cuenta su antigüedad, es una conversión (NO ofcial) más que digna y entretenida.

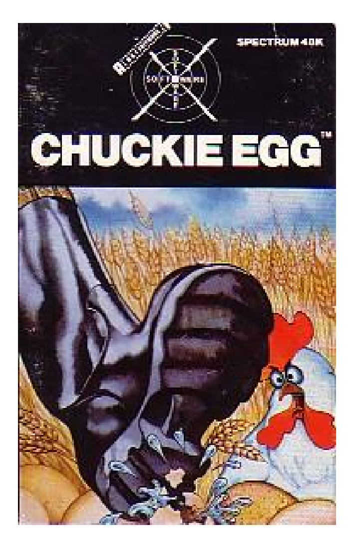



**Originalidad (O): 5.** **Gráficos (G): 6.** **Movimientos (M): 6**
**Sonido (S): 6.** **Dificultad (D): 8.** **Adicción (A): 9**

**Tony Brazil.**

**Descarga e info:**
**http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0003794**

# CHUCKIE EGG




**Compañía: A'n'F Software (1984)**
**Programa: Nigel Alderton**
**Tipo: Arcade plataformas**
**Memoria: 48k.**

En el mundo de las artes no siempre aquéllo que se hace con mayor intención es lo que más aprecia el gran público. De hecho nunca sucede de esta manera. Así, en cine, en música, en literatura y en las demás grandes artes, no la mejor idea, ni lo mejor entretejido, ni lo más profundo dentro de la materia en cuestión es lo que consigue la mayor admiración por parte de los consumidores. Lo comercial, lo "fácil", suele tener mucha más pegada a grandes niveles. Ésto no significa que lo comercial sea siempre malo, hay honrosas excepciones en las que algo bastante comercial posee buenas cualidades y es del agrado de todos, tanto intelectuales de la materia como simples aficionados a la misma sin mayores conocimientos.

En este sentido, y ampliándolo al mundo de los videojuegos, no siempre el juego mejor programado, con el argumento más enrevesado o el final más inesperado logra ser el más reconocido. En cierto sentido y por mucho que a veces nos duela en éste o en otros campos, todo tiene su sentido. Una discográfica no protege la cultura, sino que protege su dinero. Alguien puede llegar y decirles "Oye mira, tal y tal artista son una mierda, no valen nada". La discográfica replicaría "¿Cómo? Imposible, gano con cada uno de ellos 10 millones de euros por disco". Este mismo ejemplo, es aplicable a cualquier productora cinematográfica o compañía videojueguil. Todas las empresas defienden su dinero. El día que digan que nos venden eso como cultura es cuando podremos decir que menuda mierda nos venden, pero de momento sólo quieren ganar dinero y en ese sentido lo más productivo es lo que hacen..
Todo este rollo tiene una razón de ser, y es el juego que hoy nos ocupa.

Chuckie Egg es precisamente uno de esos juegos de argumento casi inexistente y acción directa que podría ser calificado por más de uno como un "juego tonto", pero qué increíble resulta comprobar cómo algo tan sencillo en su esencia resulta tan adictivo y tan complejo de dominar. Sin duda estamos ante uno de los juegos de plataformas por excelencia del Spectrum, un auténtico juegazo que ningún jugón puede dejar pasar por alto. Ahí va el análisis:

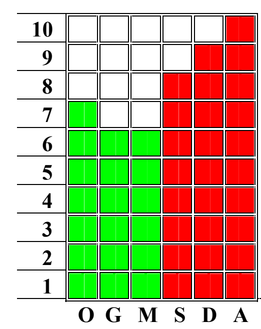
**SONIDO.** Una sencilla melodía en el menú y algún efecto suelto son todo lo que ofrece este juego en el apartado sonoro. Muy pobre, ¿y?

**GRÁFICOS.** Estamos hablando de 1984, por ello los gráficos tienen claridad y colorido más que suficiente como para decir que son bastante aceptables.

**DIFICULTAD.** La dificultad general del juego es alta. Las primeras pantallas no son difíciles, pero a medida que se avanza se comprobará que la cosa se complica más y más y que cualquier salto para conseguir un huevo encierra su peligro. Las gallinas tampoco van a hacer ningún favor por si fuera poco. Si el objetivo es pasar unas cuantas pantallas no hay problema, pero plantearse como meta hacer 300.000 puntos es realmente complicado.

**JUGABILIDAD.** Un punto fuerte del juego, y de hecho la clave de todo el asunto. En el género plataformas la clave es la facilidad de controlar al personaje y conjuntarlo con la dificultad. En este aspecto Chuckie Egg no defrauda para nada y es lo que le ha merecido un puesto entre los clásicos del Spectrum.

En definitiva, éste es un título para auténticos jugadores retro, un clasicazo de los 80 con una adicción tremenda debido a lo desafiante que supone intentar hacer cada vez más puntos. Es uno de esos juegos que clasifico como de **durabilidad infinita** y sin duda echar partidas con amigos a ver quién puntúa más se convierte en una espiral maldita (aunque muy satisfactoria). Probadlo y disfrutad.




**Miguel A. Martínez (Slobulus)**

**Descarga e info:**
**http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0000958**





# TURBO BOAT SIMULATOR



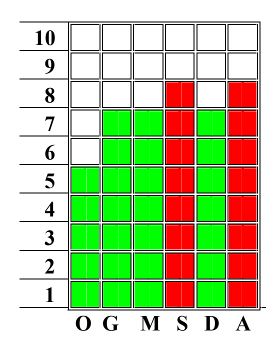

**Compañía: Silverbird (1988)**
**Programador : Jim Gardner**
**Gráficos: Julian R.E.Wood**
**Música: Dave Rogers**
**Tipo: Arcade**
**Memoria: 48/128K**

Estamos delante de un juego que posiblemente muy poca gente sabe ni siquiera de su existencia en parte porque nunca fue comentado en MH, y en las revistas británicas sólo tiene pequeñas reseñas y una review minúscula. Tuve la suerte de comprarlo en uno de esos stands típicos de gasolineras y tiendas de electrónica que todavía quedaban a mediados-finales de los 90. La sorpresa es que, aun siendo un completo misterio, este programa merece la pena. Lo primero que llama la atención es, que a pesar del nombre, no se trata de un simulador, sino de un arcade en toda regla, en donde manejamos a una lancha motora perdida en territorio enemigo, cuya misión es bastante sencilla: recorrer una serie de canales evitando a los enemigos que aparecen, y sus proyectiles, a la vez que intenta recoger las partes de un mapa que un avión amigo le irá depositando de vez en cuando. Así a simple vista suena como uno de tantos arcades, con la (semi) novedad de que en este caso vamos a los mandos de una lancha; pero, este juego tiene algo que engancha. ¿Qué es? o mejor dicho, ¿Por qué engancha? Pues puede ser porque técnicamente está cuidado (tampoco vamos a decir que sea una maravilla, porque no lo es), y porque el desarrollo tiene una mezcla de frénetico, habilidad y un puntillo de estrategia. Y eso que el juego no es nada original: ni el argumento, ni el desarrollo, son obras maestras de la imaginación humana.

Pasando ya a ver el programa más en profundidad, una de las cosas que puede hacer complicado el cogerle el truco al juego al principio es el movimiento; pero no porque sea malo o lento, sino porque es un poco diferente: la lancha puede avanzar en 3 velocidades distintas, lo que influye también en la aparición y el movimiento de los enemigos, de manera que conforme nuestra lancha vaya más rapido, los enemigos irán más rapido, y lo mismo al revés. A veces nos convendrá ir rápido para evitar proyectiles o enemigos, otras veces preferiremos ir despacio o incluso permanecer quietos para ir disparando, sobre todo si en esos momentos ha aparecido el avión que nos deja las piezas del mapa, ya que entonces es mejor quedarnos estáticos para que pueda soltar dichos mapitas. Por eso este juego no cae mucho en rutina o monotonía (aunque a la larga un poco sí), ya que podemos esquivar, disparar, navegar a gran velocidad, despacio, existe cierta interacción con el escenario (podemos chocar y morir, usar rampas para saltar a zonas inaccesibles, resguardarnos en ciertas partes, etc...). Un punto que también ayuda es que cada nivel que avanzamos es más difícil que el anterior, ya que el número de piezas requeridas va en aumento y los enemigos hacen más acto de presencia, y además cada nivel tiene un diseño y apariencia distintos. Todo esto sirve para que no se caiga en el arcade simplón y repetitivo.

Gráficamente es más que correcto, gráficos monocromos, color azul predominante, buen diseño de los enemigos (aunque no mucha variedad), buen tamaño de los sprites, y cierto detalle en los escenarios. El movimiento es también mas que correcto, la lancha responde bastante bien a las teclas, aunque como ya hemos dicho, el movimiento un poco peculiar de la lancha puede suponer algun problemilla al principio hasta que conseguimos dominarlo, y que será cuando empezemos a disfrutar totalmente del juego. El apartado sonoro está bastante bien resuelto, la música del menú es muy buena; una melodia que va cambiando en efectos y tonos, y que demuestra el dominio del chip AY por parte de uno de los clásicos musicales del Spectrum, Dave Rogers. Dentro del juego están los típicos efectos de sonido cuando nos movemos, cuando chocamos, los disparos enemigos, la aparición de los submarinos... un buen número de efectos y encima bien conseguidos que también ayudan un poco a meternos en acción. Por todo esto el programa es bastante jugable, se deja disfrutar bien y a medida que vas progresando te va picando más (el hacer que cada fase tenga un aspecto diferente es un acierto en este sentido), sobre todo conforme vas entendiendo un poco las estrategias a seguir en función de la situación y conforme vas controlando el movimiento de la motora. También hay que decir que la dificultad está bien medida y que el juego es superable, después de haber cogido cierta práctica, y en ningún momento llega a ser desesperante.

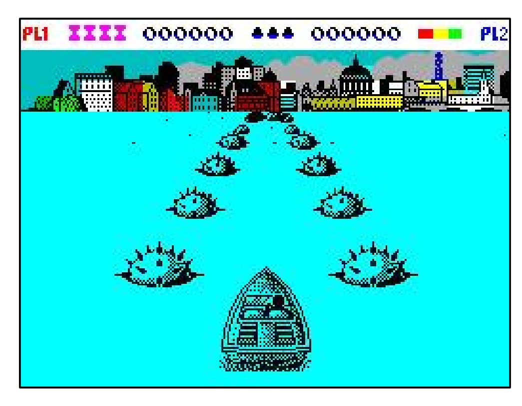
Como conclusión podemos sacar de moraleja que no siempre el software barato y desconocido es de mala calidad, y que de vez en cuando podemos encontrarnos sorpresas agradables, de forma que lo que al principio parecía que se trataba de un juego del montón, despues se da uno cuenta que es un juego bastante aprovechable y entretenido (aunque eso sí, no busqueis una maravilla en Turbo Boat Simulator). Uno de los pocos juegos de calidad de Silverbird que, viendo sus softografia, tenía la opinión de que la plata no valía mucho...




**Iván Sánchez**

**Descarga e info:**
**http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0005456**

# SPEEDBOAT ASSASSINS




**Compañía: Mastertronic (1989)**
**Código: Binary Design (Programa: D.S.Whelan, Gráficos: Ben Jackson)**
**Tipo: Arcade**
**Memoria: 48/128K**

De nuevo estamos delante de un juego de lanchas motoras (después de haber acabado nuestra misión en Turbo Boat Simulator), aunque con la diferencia que este Speedboat Assassins de Mastertronic nunca fue lanzado en el mercado español, por lo menos yo no lo recuerdo haber visto en ninguna tienda, además de que nunca fue comentado en Microhobby, y según WoS no hay ninguna edicion española; asi que estamos tratando prácticamente con un juego desconocido total. El argumento y la idea del juego, ya en pleno año 1989 y con tantos juegos en cartera para nuestros ordenadores, no es nada original. Vas al timón (¿¿o es volante??) de una lancha que debe atravesar varias ciudades del mundo para llegar a su objetivo, mientras evita ser aniquilado por varios enemigos que a la misma vez pueden ser eliminados por nuestros disparos. Vamos, un arcade en toda regla, aunque en este caso también con la novedad de que en vez de ir sobre asfalto vamos sobre las plácidas olas del mar (o de un famoso río en alguna fase). La perspectiva del programa es estilo Chase HQ, estilo juego de coches, probablemente la que encaja y permite disfrutar mejor este tipo de arcades. Así, vamos avanzando hacia el horizonte, mientras lanchas enemigas, minas y torres van saliendo a nuestro paso intentando eliminarnos a la más mínima oportunidad. También hay minas amigas que nos darán energía y posibilidad de recibir armas extra mediante la aparición de un helicóptero.

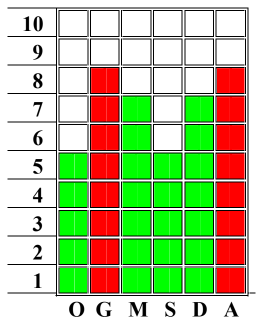
Sobre el papel suena bien, pero a la hora de la verdad, ¿se ha conseguido una sensación realista y operativa de velocidad en el juego? Pues para tratarse de un Spectrum hay que decir que sí, el resultado final es más que aceptable, los enemigos y partes de la acción van avanzando hacia nosotros de una forma más o menos suave, y más o menos fluida (más que menos), el aumento de tamaño progresivo de los objetos para provocar la sensación de velocidad está ciertamente conseguido, no es una obra maestra pero nos mete bien en la dinámica del juego. Los enemigos, nuestra lancha y los sprites que aparecen (helicoptero) rayan también a un buen nivel, especialmente nuestra motora, muy bien diseñada. Aunque es cierto que no hay mucha variedad de enemigos. Probablemente (y sin el probablemente), esta fluidez en el juego se ha conseguido dotando a la pantalla donde se desarrolla la acción de un color azul, pero azul caribeño (vamos, cyan) con tinta negra, sin ningún otro color. Al fondo, en función de la fase en la que nos encontremos, tendremos un paisaje típico, esta vez si bastante coloreado, en donde, por ejemplo, podremos observar la Estatua de la Libertad en NY, la Ópera de Sydney...etc, un detalle agradable y que ademas le da cierto colorido a la pantalla, que así sale de la monotonía del azul. Por todo esto, el apartado gráfico está más que conseguido, y raya a un buen nivel. También, como hemos dicho, el movimiento de la lancha a la hora de jugar es bueno, responde bien al teclado, y la lancha se mueve con soltura en el conjunto del juego, lo que hace que tengamos siempre la sensación de dominar al juego, y que no sea el juego el que nos domina a nosotros.

El punto flojo seguramente sea el sonido: no hay ninguna melodia ni en el menú ni en ningún otro momento del juego, y los efectos de sonido, aunque cumplen, no son ninguna floritura, más bien un poco blanditos y simplones. Sin duda que hubiera ayudado un poco más el haber puesto efectos más contundentes.

¿Qué tenemos al final de todo esto?, pues un juego muy aprovechable: los gráficos son grandes y claros, el movimiento y la sensación de velocidad es buena, la acción dentro del juego es variada, ya que tenemos un amplio campo de maniobra, al poder movernos bastante hacia la izquierda o la derecha, esquivando proyectiles, barcos, torres, minas, a la vez que podemos disparar nosotros y acabar con ellos, y buscando al mismo tiempo conseguir minas amigas, que nos dan energía extra y armas extra, bastante necesarias para poder avanzar en el juego. También hay una mini-fase al inicio de cada nivel en la que debemos esquivar una serie de minas colocadas diabólicamente en el agua y que en los últimos niveles requerirá bastante precisión por nuestra parte. Por lo tanto las situaciones que se nos presentan en este arcade hacen que requiramos habilidad para esquivar (a veces en pantallas plagadas de enemigos), puntería y anticipación. Conforme vamos avanzando en el juego la dificultad va aumentando en un nivel bastante lógico, con lo que la curva de aprendizaje es muy ajustada. Cada nivel tiene su característica propia (cantidad de enemigos de un tipo, dureza de los enemigos), y su propio enemigo final (un barco enorme que con las fases va ganando en dificultad). Eso, con la posibilidad de adquirir armas cada vez mas potentes hace que éste Speedboat Assassins nos enganche bastante, aunque curiosamente este programa nunca salió en España y en el Reino Unido prácticamente pasó desapercibido.

**Iván Sánchez**

**Descarga e info:**
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0004739







# A WHOLE NEW BALL GAME

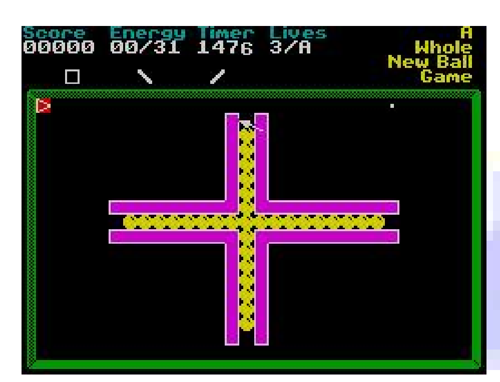
**Publicado por:** Pete Cooke, dentro la revista Crash número 66 como Covertape (1989)
**Tipo:** Puzzle
**Memoria:** 48/128K

Hay ocasiones en las que un guión cinematográfico es inncesario, en especial cuando un programa habla por si mismo, en pantalla, de lo que trata y de su mecánica con suma sencillez y eficacia. A Whole New Ball Game es uno de esos programas en los cuales, el concepto, lo impregna todo y la simpleza (bien entendida) nos muestra el camino.

En pantalla podemos observar variados elementos, destacando especialmente unas redondas de color amarillo (a partir de ahora las llamaremos pildoras de energía). Nosotros encarnamos, si se puede llamar así en esta ocasión, una pequeñísima pelota que debe recoger, golpeandolas, todas y cada una de las citadas pildoras. En un inicio salimos en linea recta desde un triángulo rojo, si nuestra pelota no recibe impedimento alguno mantiene, todo el rato, dicha trayectoria. En ese momento es cuando nosotros entramos en juego y mediante unos elementos que podemos observar en la parte superior de la pantalla (un cuadrado que nos sirve para borrar acciones equivocadas y dos piezas de formas inclinidas con forma de espejos reflectantes) podemos cambiar la trayectoria de la pelota.

Para lograrlo debemos poner cualquiera de ambos espejos (ya sea uno o el otro) en la trayectoria de la pelota, forzando de ese modo un cambio de dirección. Debemos combinar los espejos, de forma adecuada, y así lograr conducir nuestra esférica protagonista hasta las numerosas píldoras en pantalla.

La cosa sería sumamente sencilla de no ser porque cada pantalla tiene elementos en ella que pueden, y suelen, entorpecer el trayecto de la pelota. Tampoco faltan elementos extras de muy variados efectos, los cuales nos pueden hacer acelerar o enlentencer la pelota, transportarla de una zona a otra de la pantalla, forzarla a seguir una trayectoria que indique una flecha , zonas de hierba que crecen, etc... afortunadamente, en el menú principal del juego, clickando en la sección "a Guide to effectors" podemos observar dichos elementos y su acción/reacción en el desarrollo del programa. Por si fuera poco, cada pantalla, debe ser superada en un tiempo limitado, por tanto no es cuestion de recrearse y sí de pensar rápido qué acción debemos seguir.




En el aspecto gráfico el programa es muy esquemático, de una enorme sencillez visual, de colores, etc... en todo caso bastante mejorable. Aun así los elementos son claros y correctamente definidos. Podemos destacar la agradable pantalla de presentación y un menú sencillo pero detallado, con variedad de opciones para poder elegir.

El tema sonoro es igualmente eficaz, con una melodía clásica en el menú y unos sencillísimos efectos FX a través del beeper.

Podemos controlar el juego con variados joysticks o teclado, este último completamente redefinible. Gracias a esa sencillez gráfica (antes citada) la pelota se mueve rauda y veloz, sin ralentizaciones molestas de ningún tipo.

El nivel de dificultad es completamente progresivo (cada vez con más elementos y dificultad en pantalla), aunque de entrada podemos elegir entre los tres niveles de dificultad habituales, Easy (fácil), Moderate (moderado) y Hard (difícil) e incluso el bloque de fases inicial (expresado por cinco letras del abecedario). En el nivel más dificil, el tiempo inicial para pasar cada pantalla, es mucho menor y supone un reto solo para los más osados.

Pete Cooke, autor de este programa, tuvo a bien regalarnos este programa bajo el manto de la revista inglesa Crash y, salvando esas carencias visuales o gran simpleza, nos obsequió con un juego de gran entretenimiento y diversión, un puzzle en toda regla de esos que o bien te apasionan, o bien te aburren soberanamente. Si eres de los que disfrutas de los puzzles, éste es tu juego, un programa que atrapa durante horas (o incluso dias y semanas) y que, además, dispone de un diseñador de pantallas integrado, de ese modo el juego y la diversión puede durar lo que cada uno quiera. ¿Quién da más por menos?

| | O | G | M | S | D | A |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 1 | | | | | | |

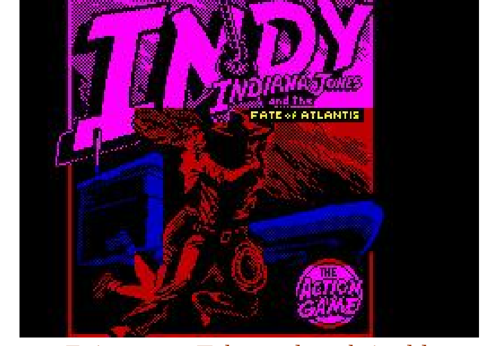
**Tony Brazil**

**Descarga e info:**
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0005678



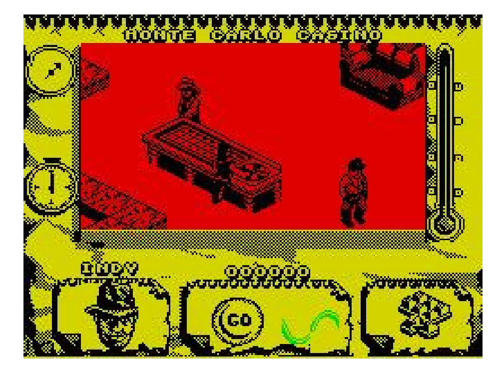


# INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS




**Compañía:** U. S. Gold / LucasArts (1992)
**Programa:** Spidersoft (Jonathan Court, Nick Cooke)
**Tipo:** Arcade/aventura
**Memoria:** 128k

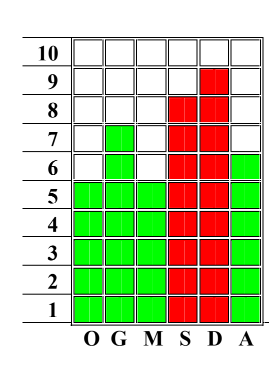
Indiana Jones, desde luego, es de los que prosperan en la vida a fuerza de perseverancia y orgullo, pese a ser el objetivo sintomático de muchos enemigos. Entre ellos, los nazis. Él es capaz de desentrañar jeroglíficos extraños a partir de escrituras o hallazgos arqueológicos en Egipto o en Tebas y descubrir el lugar donde se halla enterrado el arca de la Alianza o el Santo Grial, destruir los planes de los alemanes y sus ansias de dominar el mundo o acabar con una secta diabólica en el corazón de un pais asiático y recuperar unas piedras sagradas. Quizás uno de los lugares a los que Indy no ha tenido ocasión de viajar sea la Atlántida, la gran civilización sumergida, cuando entonces los volcanes amenazaron por completo su existencia hasta desaparecer bajo las aguas del gran océano. Gracias a Lucasfilm y US Gold, podemos trasportarnos hasta este mitológico lugar con la versión para Spectrum de esta videoaventura en 3D, creada con una variación del sistema Filmation.




La nueva incursión del intrépido arqueólogo Indiana Jones en el mundo del videojuego tiene su historia durante la segunda guerra mundial. Un científico alemán está investigando unas bolas doradas llamadas Orichalum, que le llevarán a la Atlántida, donde conseguirá todo el poder. Por mala suerte para él, Indiana Jones se interpondrá en su camino. Indy y su amiga Sophia Hapgood viajarán a través de seis fases distintas para localizar la Atlántida antes que los nazis consigan encontrarla.

Al revés que en anteriores episodios, podemos adoptar el papel de dos personajes, en lugar de manejar únicamente a Jones. Tenemos la oportunidad de escoger entre él y Sophia durante el juego. Cada uno de ellos tendrá una función para cada momento del juego. En cada nivel cumpliremos con estos cometidos: **Casino:** jugar a la ruleta, hacer trueques por joyas y armas, aprovisionarse de comida, mapas y accesorios, quitar de enmedio a los nazis y buscar una salida explorando el local de arriba a abajo. **Base naval:** evadir los focos de vigilancia y llevar a Indy y Sophia al interior de la base. Explorar las casetas, derribar Nazis e ingenieros, recoger balas, cuchillos, chocolate, pistas y pepitas de Orichalum. Encontrar, por último, la entrada secreta al foso del submarino. **En los muelles:** Con el tiempo en contra, has de conseguir infiltrar a Indy y Sophia a bordo del submarino antes que los nazis os encuentren. **El submarino:** Entrar en el submarino, resguardarse de los nazis, encontrar la sala del periscopio para gobernar la nave y explorar el resto. Indy tendrá que vérselas con un científico nazi en su laboratorio. **Las islas:** explorar, luchar y recoger objetos, así como tratar de descubir la manera de llegar hasta la cueva secreta. **Atlántida:** Por fin, llegamos al continente perdido. Tendrás que hacerte con comida y coger Orichalum, combatir las hordas de nazis, buscar la manera de hacer funcionar las máquinas Atlantes, comenzar la destrucción de la Atlántida y escapar a toda costa.

Desde luego, los de U.S. Gold se lucieron con el que es presumiblemente su última producción para el ZX Spectrum, aun con algunos matices: para empezar, la utilización del sistema Filmation que de la manera que se ha planteado no resulta nada novedoso, pues ya se ha visto con anterioridad en juegos de Ultimate, si bien lo que no gusta es la gama de colores empleados en la zona de juego que hacen perder detalle de lo que ocurre en muchas ocasiones, o incluso llega a resultar molesto. Asimismo, todo se desarrolla dentro de un área que es casi la mitad de la pantalla, siendo ocupado el resto por unos grandes marcadores realmente toscos. Y por último, a pesar de haberse realizado únicamente para los modelos de 128k, las cargas de las fases se hacen por separado, lo que puede ocasionar el lógico trastorno para los que tengan la versión física en cinta del programa. Lo que pudo haber sido la cuarta entrega cinematográfica en su dia, se ha reducido a una licencia de Lucasfilm Inc. para su división de software, creando dos clases de juegos: uno de acción, el que estamos examinando aquí para los ordenadores de 8 bits, y otro de videoaventura gráfica, al estilo de "Maniac Mansion" o "Loom", para el resto de sistemas, tanto CBM Amiga como PC, siendo U.S. Gold la compañía encargada de su creación y distribución. Es, por tanto, un producto de marketing con sus pros y sus contras, aunque pesan más lo segundo que lo primero. La historia es buena, pero el concepto del juego, los gráficos y la movilidad no son nada del otro mundo. Ante esta evidencia, acabar este juego sin hacer trampas es casi una misión imposible. De vosotros depende…




**Neil Parsons**

**Descarga e info:**
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0002472





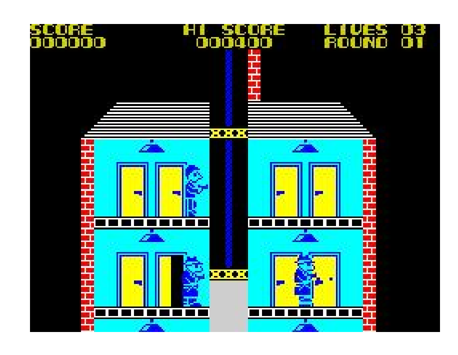


# ELEVATOR ACTION

**Compañía: Quicksilva (1986) de una licencia de Taito**
**Programa: Binary Design (David Whittaker)**
**Tipo: Arcade**
**Memoria: 48/128k**



Como marca la tabla adjunta, estamos ante una conversión de una máquina recreativa de Taito. De un arcade de éxito como este "Elevator Action" tenía que salir la correspondiente licencia para su conversión para ordenadores y consolas, y en este caso ha sido el turno para Quicksilva de demostrar que ellos también pueden hacer conversiones de recreativas de calidad, tal como hicieron varios años atrás cuando publicaron "Battle Zone" y "Meteor Storm", también adaptaciones de recretivas.




El argumento viene a ser de lo más pintoresco: Asumismos el papel de un espía que ha de infiltrarse en un edificio lleno de ascensores y apoderarse de él documentos secretos escondidos tras unas puertas marcadas en rojo. Debemos usar todos los ascensores que podamos y evitar el contacto y los disparos de los agentes secretos, pudiendo agacharnos o saltar sobre ellos. Además, éstos aparecerán sorpresivamente tras las puertas de los pisos. Por otro lado, otro problema es que al comenzar a jugar, es posible que el primer ascensor siga bajando hasta los pisos inferiores sin que tengamos posibilidad de llamarlo, por lo que la espera se vuelve acuciante cuando estos agentes empiezan a aparecer en el mismo piso. Podemos hacer uso de nuestra pistola para defendernos de los disparos enemigos, o bien hacer frente a ellos lanzando un salto directo sobre ellos, tipo Karate Kid.

Para entrar en estas habitaciones, hay que aproximarse según en qué posición se encuentren: si están a la izquierda, nos colocamos mirando a la izquierda, justo antes de la puerta y pulsamos abajo. Lo mismo cuando nos encontremos en la otra posición, mirando a mano derecha. Cuanto más cerca estamos de la planta baja, se nos aparecerá ante nuestros ojos una batería de ascensores moviéndose en ambas direcciones. Hay que tener en cuenta, una vez estamos dentro de uno de ellos, podemos movernos también hacia arriba o abajo, a nuestra voluntad. Incluso si tenemos un enemigo encima del ascensor podemos aplastarlo dirigiendo el ascensor hasta el tope máximo, dándonos puntos por ello (bleah!). Cerca del final, tenemos que tener cuidado de ir hacia el ascensor que comunica con la planta baja y, por consiguiente, al exterior, donde nos espera un coche para escapar a toda velocidad, con lo que se termina el nivel y seguir en el siguiente en una nueva misión en otro edificio, y así sucesivamente.




Si tratas de abandonar el edificio sin haber conseguido todos los documentos, el juego te devolverá de nuevo a la mitad del complejo. Los enemigos se vuelven más numerosos y más inteligentes en tanto te aproximes a la búsqueda de los papeles. En la zona media, encontrarás otra manera de bajar o subir a otros pisos a través de escaleras mecánicas. Podrás usarlas si fuesen necesario.

Ya metiéndome en harina con el juego en su conjunto, resulta bastante entretenido. Gráficamente, mantiene una cierta similitud con la máquina original y resulta agradable a la vista, tanto en personajes como en la puesta en escena. Se mueven graciosamente y sorprende por su gran manejabilidad. En el aspecto sonoro, hay que reconocer la labor del gran David Whittaker ante la banda sonora que podemos oir en la versión para 128K, y la cual os dejo que os descarguéis desde aquí. Es soberbia y en la línea de otras músicas suyas como la incluida en "Glider Rider", también de Quicksilva. Sobre la dificultad, contiene la justa y necesaria, lógicamente creciente a cada fase que pasemos.

En resumidas cuentas, este "Elevator Action" es una muy buena conversión que nos hará pasar horas de diversión pegados a nuestros Spectrum. Puede sonar muy repetitivo este tipo de comentarios, pero no quiero hacer una excepción. La ocasión la merece y el juego también.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 1 | | | | | | |
| | O | G | M | S | D | A |

**Neil Parsons**

**Descarga e info:**
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0001594

**Música:**
http://www.speccy.org/spectrumforever/musica/ay/ElevatorAction.ay.zip





# GREGORY LOSES HIS CLOCK




**Compañía: Mastertronic, 1989**
**Autor: Don Priestley**
**Tipo: Videoaventura**
**Memoria: 48/128K**

Era un día como los demás, tras un duro periodo de trabajo llegaba el merecido descanso. Gregory, con un gran cansancio a sus espaldas, depositó su preciado despertador en la mesita de noche y se metió en la cama... se dispuso a disfrutar de un reparador sueño pero algo se torció. De pronto, apareció el pérfido Naughty Ghost e hizo desparecer todo como si jamás hubiera existido: el despertador, la cama, las paredes... la habitación en definitiva y, además, a nuestro entrañable Gregory.

Tras el susto inicial, nuestro protagonista, apareció en otro mundo, un mundo extraño lleno de pesadillas, válvulas, puertas, prensas hidráulicas, etc... y ¿como podría escapar de todo ello? Descubrió, muy a su pesar, que la única forma de salir de allí era encontrar las cinco piezas de su preciado despertador (destruido por el malvado villano) y, encima debía conseguirlo antes de que finalizara el tiempo (de 9 a 12)... como podemos observar, todo en el mundo de Gregory, tiene que ver con tiempo, relojes, etc... ¿logrará conseguir las piezas o se quedará anclado en ese mundo de pesadilla?

En 1989, tras un periodo de cierta ausencia, regresó Don Priestley en su estilo más claro y reconocible: un juego de gráficos gigantes y muy coloristas, cargados de personalidad y simpatía, una videoaventura de busca/recoge/usa objetos en lugares concretos para avanzar, etc... un programa, en definitiva, muy parecido al estilo tan característico suyo.... valgan de ejemplos sus geniales Trap Door, Popeye, Flunky, etc...

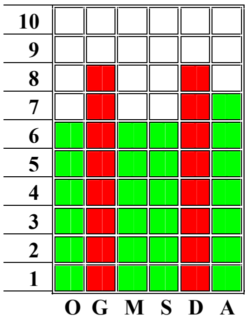
El juego sigue el estilo habitual de búsqueda y uso de objetos a utilizar en lugares concretos, hacer mini-misiones que te permitan avanzar. De nosotros, y nuestra pericia, depende resolver esos problemas que, lógicamente, no os voy a contar ni resolver. ¡trabajad so gandules! . El método de coger objetos, guardarlos o aplicarlos es el mismo que el de Trap Door o Flunky, muy visual y sencillo. Cogemos objetos yendo sobre ellos y los guardamos, o sacamos, mediante el disparo. (los que habéis jugado a Flunky bien sabéis como se hace). En muchas ocasiones, para usar un objeto, solo hemos de ir en la dirección donde queremos aplicarlo (con él en las manos) bien visible y empujar.



Gráficamente es, como es habitual en Don Priestley, una delicia. Gráficos coloristas, grandes, graciosos, etc... si te paras, el personaje, no cesa de mover su cara demostrando el mimo puesto por su autor, el gran cuidado por los detalles. A nivel sonoro tiene unos efectivos sonidos 48k, eficaces para sumergirnos en la pesadilla. El movimiento es correcto, algo lento en algunos momentos pero sin llegar a desquiciar. Podemos definir el teclado o usar joystick a elección.

En cuanto a dificultad uno puede pensar que, en apenas 13 pantallas, la cosa será corta y fácil... craso error. Este es un juego que, si no conoces el uso de los objetos, se antoja complicado y duro de superar. Si a eso unimos pantallas como, por ejemplo, la de las prensas hidráulicas en las que hace falta observación y velocidad de reacción la cosa se antoja aun más difícil y complicada.

En definitiva, este Gregory Loses His Clock, viene a ser el último coletazo de ese gran genio que es Don Priestley en nuestros Spectrums. Un juego que, sin aportar nada realmente nuevo, tiene personalidad... algo no tan habitual en ese 1989, donde las conversiones de recreativas se llevaban la palma, dejando de lado cualquier tipo de tema imaginativo. Aunque Pyjamarama ya había tocado el tema de las pesadillas, y muy bien por cierto, este juego tiene algo de lo que carecen otros: el sello inconfundible de Don y eso, señores, vale mucho....




**Tony Brazil**

**Descarga e info:**
**http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0002137**

**Tipshop:**
**http://www.the-tipshop.co.uk/cgi-bin/info.pl?wosid=0002137**





# ROAD RUNNER & WILE E. COYOTE




Compañía: Hi-Tec Software (1991)
Programación: Pal Developments (Mark Wallace, Richard Morton, Sean Conran)
Tipo: Arcade / habilidad
Memoria: 48/128k

Hi-tec fue una de las últimas compañias en subirse al carro del Spectrum, y cuando decimos "una de las últimas", estamos hablando de prácticamente la última. Su primer juego data de 1990, y sus lanzamientos finales fueron comercializados en 1992, cuando en España el Spectrum era medio cadáver. Sin embargo, a pesar de ser una de las firmas que entró en el mundo de los 8 bits cuando estaba prácticamente todo el pescado vendido en el ZX, nos dejaron unos cuantos juegos dignos de mención, incluso me atrevería a decir que mantuvieron una línea bastante regular y ofrecieron muy pocos bodrios, y sí una muy buena cantidad de juegos divertidos, muchos basados en personajes de Hannah-Barbera.

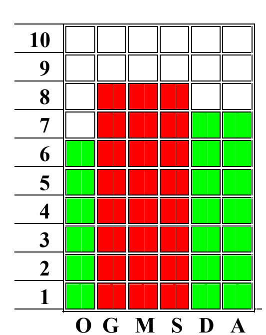
Ya entrando al trapo con el juego que nos ocupa, hay que decir que en "Road Runner" la orientación que los chicos de Hi-tec quisieron darle al juego fue bastante acertada, pero al final falló un poco la variedad y el detalle. Me explico: El Correcaminos siempre fue una de mis series favoritas de niño, y ya entonces me transmitia una sensación de "angustia" muchas veces y de sentirse perseguido y agobiado. Pues es eso precisamente lo que podemos ver en el juego: evitar y esquivar multitud de enemigos, lucha contra el tiempo y persecuciones del archienemigo coyote. A priori la cosa pinta bien ¿no? Pues sí, pero vamos a ver más en profundidad: El juego se divide en dos tipos de fases, una en la que manejamos al Correcaminos por la pantalla, moviéndose de izquierda a derecha con la posibilidad de saltar, claro está, intentando esquivar a todos los enemigos que aparecen en pantalla, tanto por los laterales como desde el cielo. Para que nos hagamos una idea, el concepto es similar al de "HammerBoy", pero con la novedad de que no tenemos que matar a ningun enemigo, sino evitarlos, y que además las posiciones en pantalla del correcaminos no son limitadas como en el juego de Dinamic, sino que se puede mover libremente por toda la pantalla. Hay que ser bastante agil y tener unos buenos reflejos y habilidad para ir sorteando enemigos e ir cogiendo los items que aparecen en juego. Por momentos la cosa se pone bastante histérica, y muchas veces nos acordaremos de la madre del programador, aunque con el tiempo iremos viendo que hay ciertas conductas de enemigos y que existen trayectorias que nos ayudarán a resolver más fácilmente cada nivel, pues cada enemigo aparece en todas las partidas por el mismo sitio y tiene el mismo (o parecido) comportamiento. En el segundo tipo de nivel nos enfrentamos a una carrera contra el Coyote que nos persigue en cohete, y que también refleja el espiritu de los dibujos con precisión. En este caso debemos ir sorteando los obstáculos que se nos presentan, tales como piedras, pájaros, etc, aunque solo podremos hacerlo saltando (este detalle deja la acción de este nivel un poco repetitiva, y un poco sosa). Conforme vayamos chocando con los objetos, el coyote nos irá ganando terreno, asi que cuando hayamos fallado un número determinado de veces nos atrapará. Tambien hay que comentar el hecho de que en función de la energía con la que consigas acabar la fase anterior, más fácil o más difícil será el poder acabar este nivel, ya que el coyote aparecerá más cerca o más lejos de nosotros. La verdad que es un detalle un poco injusto pero bueno, un poco de dificultad extra nunca viene mal. Simplemente se trata, como veis, de saltar para esquivar, y en ocasiones saltar para recoger energía extra. Visto esto...no se puede decir que el Correcaminos de Hi-tec sea un mal juego, ni mucho menos. La fase de esquivar es bastante adictiva y engancha, y la segunda fase aporta un poco de variedad y es simpática..pero..se podría haber añadido otro tipo (o varios) de fase y el conjunto hubiera quedado mucho mejor, hubiera pasado de un juego aceptable y medianamente divertido, a un buen juego. Al final 8 fases se hacen un poco cortas, con la práctica, claro, y un poco repetitivas, a pesar de que cada nivel que se avanza tiene mayor variedad y cantidad de enemigos.

Pero vamos a lo técnico: Los gráficos me gustan, son bastante buenos en lo que respecta a definición, los personajes están muy bien diseñados, muy simpáticos, y parecen estar extraidos directamente de los dibujos. Sin embargo hay un problema, y es que muchas veces los sprites se pueden confundir entre el decorado, ya que están todos sobre un fondo del mismo color, amarillo, que es el color que predomina en la parte inferior de la pantalla, mientras que la superior es azul cielo. Eso puede suponer un problema a la hora de esquivar enemigos o darnos cuenta de cuándo ha aparecido un item en pantalla. Pero en general el aspecto visual cumple bastante bien. El sonido también está a la altura, especialmente en modo 128K donde podremos escuchar varias melodias cortas y movidas muy al estilo Cartoon, y que pegan totalmente con el juego. Cuando estamos dentro del juego se pueden oir bastantes efectos de sonido, que denotan también el dominio de la parcela musical del Spectrum por parte de Sean Conran (dominio que por otro lado ya pudimos ver en otros juegos como "Ruff and Reddy" o "Plotting"). En 48K este aspecto está un poco más limitado, aunque seguimos pudiendo escuchar efectos FX.




Siguiendo con la tónica, el movimiento del correcaminos es muy bueno, no se le puede poner ninguna pega, responde a la perfección, y todo se mueve en pantalla suavemente, lo que es de agradecer en un juego en el que la mayoría del tiempo estaremos acosados y necesitamos bastante precisión. Todo lo que hace el correcaminos lo hace bien y rápido.

Después de todo, lo que nos queda es un juego que se deja jugar bien, que engancha bastante (sobre todo al principio), que es simpático y representa a sus protagonistas y el espiritu de los dibujos también bastante bien, que tiene un nivel de dificultad bien baremado que nos permite ir avanzando poco a poco y superando fases, pero que llega un momento en el que te matan y tienes que repetir otra vez las mismas fases, con los mismos enemigos, que te cansas un poco. Al final te queda la sensación de que con un poco más de esfuerzo se podría haber redondeado el producto final y que se podria haber conseguido uno de los mejores juegos de la serie Hi-Tec, pero lo que nos quedó fue un juego que no es ni notable ni suficiente, o sea un bien para Pal Developments. **Iván Sánchez**




**http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0004165**





# SUBMARINO AMARILLO

**Compañía: Ventamatic (1985)**
**Autores: Joan Sales Roig, Oscar Domingo**
**Tipo: Arcade**
**Memoria: 48k**

"In the town where I was born, lived a man who sailed to sea, and he told us of his life, in the land of submarines…". Así da comienzo una de las canciones más míticas del famoso cuarteto de Liverpool. Y la excusa perfecta para hablar de la recreación que los programadores oficiales de Ventamatic han prestado de dicha canción, y, cómo no, de su grandiosa película de animación. Lindo pareado…




Para empezar, es una pena que no se tenga por ninguna parte las instrucciones completas del mismo, tan solo una guía de qué hacer en la pantalla de menú, así todos tendrían una meridiana idea de su argumento, aunque es presumible que parta de la película en sí, o se trate de una adaptación misma, donde solo se ha cogido la idea del submarino para hacer un programa con un desarrollo que no tiene apenas nada que ver. Y esto segundo es lo que parece ser, puesto que nuestro cometido es el de recoger tesoros en cada una de las múltiples pantallas de que consta y rescatar a una sirena de las laberínticas galerías del fondo marino. Todos los que hemos visto la película, entre los que yo me incluyo, que también la tengo en DVD, vemos que el submarino en el que viajan nuestros amigos Paul, John, George y Ringo, junto con Young Fred, sufre una serie de avatares durante su periplo a través de varios mares de todo tipo, para poder llegar hasta Pepperland.

Aquí, sin embargo, no hay nada de eso. Solo hay agua por todas partes y como simples enemigos, peces, medusas, estrellas de mar y un montón de obstáculos más. Si has leido bien las instrucciones incorporadas en el juego, se pueden atrapar con el submarino, pero solo cuando sus fuerzas estén disminuidas. Esto se puede saber en cuanto empiecen a parpadear y solo tocarlos cuando no estén de color negro. De conseguir atraparlos todos, se abrirán nuevas puertas a otras galerías submarinas. Es difícil de entrada, pero una vez estamos en otra estancia hay que volver a hacer lo mismo.

Se puede decir que el nivel técnico y humano que existe o ha existido en la creación de los juegos de Ventamatic, ha sido bastante regular. Punisher ha tenido a bien darle a esta compañía un puesto en su lista de "patitos feos" de la programación, y no es para menos. En el caso de este "Submarino Amarillo", lo único en común con la película de los Beatles es el submarino en sí y nada más. Por otra parte, tampoco es que estemos ante una maravilla de juego. Es gracioso, fácil de manejar (teclado o joysticks kempston/sinclair), si bien la calidad de respuesta, en ocasiones, deja que desear. Gráficamente, para la época en la que salió publicado, pues pinta bien, aunque sinceramente se podían haber esmerado en hacer sprites mejores y tanto el escenenario como la zona de puntuaciones son bastante parcos. Tiene, por otro lado, unos efectos sonoros que recuerdan en cierta forma las máquinas Game&Watch de Nintendo, pues no son del tipo "beeper" como se suelen hacer por lo general, sobre todo cuando movemos el submarino. Sobrios, pero bien hechos. Y la dificultad, ajustada. Alta, pero se deja jugar cuando nos hacemos con él.

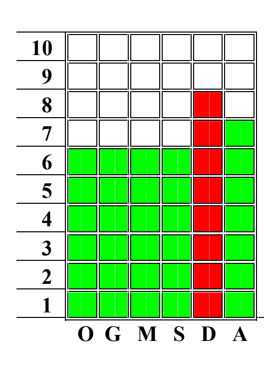
## ÚLTIMA HORA:

**Mariano the Dragon-Capers in Cityland (CPC, ZX)**

Nuevo juego de CEZ Silver, muy pronto en la web de Computer Emuzone.



Sobran más comentarios. Si John Lennon levantara la cabeza, diría: "joder, esto lo hago yo mejor y con los pies."




**Neil Parsons**

**Descarga:**
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0004981

# DEATH PIT

**Compañía: Durell, 1985**
**Autor: Clive Townsend**
**Tipo: Videoaventura**
**Memoria: 48K**

Si el programa del que voy a hablar ahora hubiese salido publicado en su momento, a pesar de las dudas, gloriosas dudas, de la compañía, es posible que su recibimiento por parte de la crítica no habría pasado para nada desapercibido. Por eso, este comentario se hace con la sola idea de esa hipótesis, así como que no hubiese tenido la oportunidad de haber sido examinado por la crítica especializada en este pais.




El objetivo es bien simple: recoger la mayor cantidad posible de lingotes de oro del interior de una mina llena de inmensas galerías subterráneas y llevarlos hasta nuestra tienda de campaña, en el exterior, con la ayuda de diversos objetos que deberemos seleccionar cuidadosamente, antes de explorar el interior. Asimismo, se esconde en algún lugar de la cueva una gema de inmenso valor, y cómo no, para un espeólogo con muchas deudas de por medio, es una gran tentación. El juego acabará una vez la gema esté dentro de la tienda.

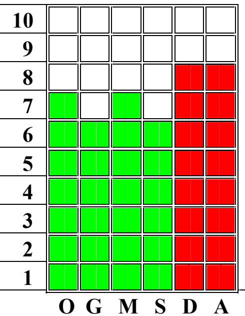
Notar enseguida que se podrá sumar puntos cuando deposites el oro en la tienda, así como la gema. No obstante, es mejor dejar la gema para el final, a fin de conseguir la mayor puntuación posible. Aparte, la enorme y laberíntica caverna cambiará con cada nueva partida, algo que recuerda bastante al “Fred” que también tenía esa particularidad de generar aleatoriamente los laberintos. Al comenzar el juego estás justo en la boca de entrada a las minas, al lado de tu jeep y tu tienda. Pulsando la tecla “7” observarás el primero de los objetos que tienes en tu poder. Luego pulsando alternativamente el 5 y el 8, irás conociendo cada objeto por su turno. Para seleccionar uno de ellos, el que se muestre en ese instante, has de pulsar el 0 (cero) o el botón de disparo en el joystick y lo tendrás en mano para utilizarlo en tu travesía en el interior de la mina. Si deseas llevar otro objeto, repite la misma secuencia con pulsar el 7 de nuevo.

En cualquier momento, puedes regresar a la tienda para cambiar el objeto que transportes por otro. También puedes soltarlos en cualquier parte de la caverna y recogerlos después, excepto en las escalas. Ten cuidado con el peso que lleves encima, pues si te pasas de las 100 libras, ya sabes lo que pasa: la espalda se resiente y un UGH en voz alta y denotando dolor saldrá por tu boca. Decide bien lo que puedes llevar y cuál no. Y mucho cuidado si no lleváis algo de luz para bajar a las profundidades.

Pues, así tal cual, esto es una pequeña guía de cómo encarrilar este juego, ya que no es fácil acomodarse a él, a menos que leamos atentamente sus instrucciones. Os juro que no es nada fácil, pero…

Con el juego recuperado, con el esfuerzo de varios miembros de los foros de WoS que se pusieron en contacto con el propio autor del juego, Clive Townsend, “Death Pit” no es tan malo como quisieron pintarlo en Durell como para no haber permitido su publicación. El rumor por su existencia había prevalecido desde 1985 a raiz de la aparición en las páginas de varias revistas de la publicidad del mismo, en la que se incluía un par de fotogramas de la versión para el ZX Spectrum, así por la extrañeza entre los muchos usuarios y profesionales de la sola presencia de la versión para Amstrad CPC en el mercado.

Las cualidades técnicas de este “Death Pit” traspasan a futuras producciones de Clive Townsend, entre ellas su famoso “Saboteur”, para el cual partes de la estructura del programa anterior se ven replanteadas en él con gran acierto. Gráficamente, no se puede decir que sean maravillosos, pero son efectistas. Nuestro protagonista se mueve con agilidad y sin demasiados aspavientos, aunque no es tan grácil como una bailarina de ballet. Aun así, es perfectamente manejable tanto desde el teclado como con el joystick y responde a nuestras órdenes. Efectos sonoros, los justos y necesarios durante el juego. Y, por regla general, sin ser tampoco una obra maestra de la programación, es bastante jugable. Se puede decir que es entretenido si aprendes a conocer sus secretos, amén de la dificultad que entraña encontrar el camino de vuelta al exterior en cuanto permanezcas mucho rato explorando el insondable mundo de la caverna de la muerte.




**Neil Parsons**

**Descarga e info:**
**http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0009662**





# FANTASTIC VOYAGE

**Compañía: Quicksilva, 1984**
**Programador: John R. Edmonds**
**Tipo: Arcade laberíntico**
**Memoria: 48k**

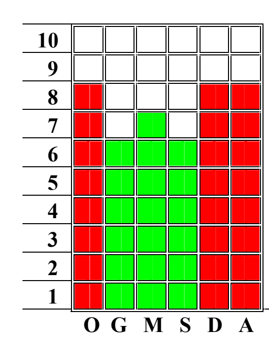



Es una revisión del “Blood’n’Guts” (del mismo autor) que editara Quicksilva unos meses antes, con algunas mejoras respecto del anterior, sobre todo en algunos aspectos estéticos. Asimismo, el título está sacado del filme de igual título, hecho en 1966, y convertido en juego oficial de la película. Con tales antecedentes, la historia del juego no puede ser más evidente: Solo un científico en todo el mundo conoce el secreto de la “miniaturización”, un sistema para empequeñecer el cuerpo de un hombre hasta el tamaño de una célula y prolongar su nuevo estado durante más de una hora. Tan importante es este conocimiento que es reclutado por la fuerza por agentes del servicio secreto y trasladado a unos cuarteles subterráneos. Durante el trayecto en carretera, saboteadores enemigos provocan un accidente, sufriendo el científico un severo traumatismo craneo-encefálico que solo podrá ser tratado, interviniendo desde dentro de su cabeza. A partir de ahí, sigue una carrera crucial contra el tiempo.




Tú has sido seleccionado, de entre varios candidatos doctores en neurocirugía y medicina microcelular, para ser miniaturizado y penetrar en el interior del cuerpo del científico, durante exactamente una hora. Para ello, te han diseñado un submarino especial capaz de maniobrar a través de los conductos sanguíneos del cuerpo humano, el cual también será encogido contigo en su interior e inyectado en una de las venas del científico. Sin embargo, el proceso casi acaba en desastre. El submarino, ya miniaturizado, revienta en varias partes por la presión acumulada, siendo dispersadas a través de los vasos sanguineos. Con este panorama, y en apuros por la gravedad del incidente, te encuentras solo en la inmensidad del espacio interior y la única manera de poder salir es buscar esos trozos de la nave y reensamblarlos en el cerebro, desde donde se realizará la salida a través del nervio óptico, antes de que agotes los sesenta minutos. Si al cabo de este tiempo, no has conseguido finalizar tu misión, volverás a tu estado normal, pero dejarás el laboratorio hecho un asco con los restos del doctor esparcidos alrededor. Al tiempo que vas buscando a través del cuerpo del doctor las partes del submarino, has de vigilar constantemente la temperatura del científico e impedir que los virus se desarrollen en su interior. En ocasiones, encontrarás conductos bloqueados por células de colesterol. Dispones de un fino rifle de rayos laser preparado para suturar heridas y con el que podrás destruir las bacterias dañinas, e incluso cargar contra el colesterol invadido en la sangre. Si en el escaner de tu monitor ensamblado con tu equipo aparece un destello en alguna zona del cuerpo, quiere decir que está siendo invadida por un virus. Dírigete hasta allí lo más pronto posible y acaba con la enfermedad. De dejar pasar el tiempo, provocará un aumento de la temperatura y el empeoramiento en la salud del doctor hasta llegar a provocarle su muerte.

Esto es, en líneas generales, lo que se puede hacer en este juego bastante llamativo. Concita una forma de acercar, jugando, al conocimiento del cuerpo humano sobre la base argumental de un guión cinematográfico del género fantástico, que alguna vez recuerdo haber visto años atrás (ya podrían reponerla de vez en cuando en algún canal temático, digo yo). Cada cavidad del interior está mínimamente representada en cada pantalla del juego, sin ser perfectamente coincidente con la realidad. Se puede decir, en mi modesta opinión, que no despertará grandes pasiones entre los afortunados poseedores de su cinta original y quien se lo baje de internet y lo pruebe con su emulador preferido. Verá que en cuestión de gráficos, éstos son coloridos, sí, pero algo esquemáticos a la par que abstractos. Por otra parte, los gráficos de nuestro neuro-cirujano miniaturizado son básicos, pero graciosos. Movimientos correctos y una configuración inicial de las teclas de control pasables, aunque pueden ser definidas a nuestro gusto. A veces hace que nuestro personaje se atranque en alguna entrada o con alguno de los elementos que obstaculizan nuestro paso, dificultando su manejo. En la mayoría de las ocasiones, se produce determinados “flickerings” entre sprites que coinciden entre sí y hasta las explosiones parpadean, incluso, tanto como nuestro protagonista, según se mueva en tal dirección. Al llevar en nuestro poder una de las partes del submarino, también se puede notar un cierto parpadeo. Por lo que se ve, la técnica de movimientos no estaba perfectamente depurada. Y en materia de sonido, no hay mucho que contar. No es brillante en cuanto a efectos sonoros se refiere, pero, ¿qué se puede decir al respecto? Para finalizar, la cuestión del “gameplay” como dicen los ingleses: Es bien alto. La sensación de llegar a más en el desarrollo del juego es patente en cuanto te pones a jugar, por simple que parezca. Dificil, parece, y solo es cuestión de fijarse en ciertos detalles, como el movimiento cíclico de algunos enemigos y aquellos objetos que son imbatibles con nuestra arma de defensa. Lo importante, en cualquier caso, es disfrutar de un juego ciertamente original y atractivo.




**Neil Parsons**

**Descarga e info:**
**http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0001729**

# POKES y TOKES

| | |
|---|---|
| **POGO** | |
| Vidas infinitas | 44259,182 |
| **CHUCKIE EGG** | |
| Vidas infinitas | 42837,182 |
| Bonos infinitos | 39151,0 |
| Tiempo infinito | 39205,0 |
| Sin el pajarraco grande | 39165,24 |
| **TURBO BOAT SIMULATOR** | |
| Vidas infinitas | 37049,183 |
| "Power" ilimitado | 37070,183 |
| **SPEEDBOAT ASSASSINS** | |
| Vidas ilimitadas, jugador 1 | 36276,0: 44046,0 |
| Vidas ilimitadas, jugador 2 | 36304,0: 44055,0 |
| Fuel sin límite | 36530,0 |
| Siempre llevas armas | 36341,201: 48254,0: 48257,0: 48752,2: 48753,2 |
| **A WHOLE NEW BALL GAME** | |
| Vidas a tutiplen | 50056,182 |
| Tiempo infinito | 51485,0 |
| **INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTS** | |
| Energía Infinita, nivel 1 | 32523,0:32524,0:32878,0:39106,0 |
| Energía Infinita, nivel 2 | 32089,0:32090,0:32500,0:37875,0:39472,0 |
| Energía Infinita, nivel 3 | 32080,0:32081,0:32499,0:38041,0 |
| Energía Infinita, nivel 4 | 32021,0:32022,0:32399,0:37823,0 |
| Energía Infinita, nivel 5 | 31944,0:31945,0:32348,0:37963,0 |
| Energía Infinita, nivel 6 | 31972,0:31973,0:32315,0:37755,0 |
| **ELEVATOR ACTION** | |
| Vidas infinitas | 43820,0 |
| Inmunidad | 43688,0 |
| No caer por el hueco del ascensor | 43693,195 |
| **GREGORY LOSES HIS CLOCK** | |
| Tiempo infinito | 62675,0 |
| **ROAD RUNNER & WILE E. COYOTE** | |
| Vidas sin fin | 55510,183 |
| Energía también sin fin | 55095,195: 57057,0 |
| Número de vidas (1-254) | 54327,x |
| **SUBMARINO AMARILLO** | |
| Vidas coñazo ilimitadas | 57615,182 |
| Inmunidad | 57901,33 |
| **DEATH PIT** | |
| Vidas la mar de jugosas | 28478,0: 25863,0 |
| **FANTASTIC VOYAGE** | |
| Tantas vidas como de ancho es el universo | 54492,0 |
| Nunca hay infección | 54227,0 |

**Usadlos bajo vuestra responsabilidad. Estos pokes se han incluido para facilitar su búsqueda, en lugar de recurrir a webs como The Tipshop (de donde proceden) y perder tiempo en localizarlos.**



ZX Spectrum
CAPS SHIFT
BREAK SPACE
ENTER
EDIT
CAPS LOCK
TRUE VIDEO
INV. VIDEO
GRAPHICS
DELETE
PLOT
DRAW
REM
RUN
RAND
RETURN
IF
INPUT
POKE
PRINT
NEW
SAVE
DIM
FOR
GOTO
GOSUB
LOAD
LIST
LET
COPY
CLEAR
CONT
CLS
BORDER
NEXT
PAUSE